

 XBOX 360



AIR★CONFLICTS

SECRET WARS





ADVERTENCIA: Antes de empezar a jugar, lea los apartados de información de seguridad y salud de los manuales de la consola Xbox 360® y los accesorios. Guarde todos los manuales para poder consultarlos más adelante. Para conseguir los manuales de la consola y los accesorios, visite a www.xbox.com/support.

Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

CONTENIDO

CONTROLES	2	MODO MULTIJUGADOR	14
Mando Xbox 360 (Arcade)	2	Buscar servidores	14
Mando Xbox 360 (Simulación)	3	Elige tu avión – Elige tu bando	15
Tipos de vista de cámara	3	Estadísticas, menú y mensajes en el Lobby o en la partida.....	15
BIENVENIDO A		Modos multijugador.....	15
AIR CONFLICTS: SECRET WARS.....	4	Combate a muerte (DM).....	15
Usa tu identidad	4	Combate a muerte por equipos (TDM) ..	15
UN SOLO JUGADOR.....	5	Captura la bandera (CTF).....	16
Campaña – Forma de jugar las misiones	5	Destruir y proteger (D&P)	16
Interfaz de usuario.....	6	Hospedar una partida	16
Señales de radar	7	OPCIONES	17
Sigilo	8	XBOX LIVE.....	18
Localización por radio.....	8	CRÉDITOS.....	19
Armas	9	ASISTENCIA TÉCNICA.....	19
Alcanzar aviones con cohetes.....	9	TÉRMINOS DE LICENCIA.....	20
Adrenalina.....	10		
Recompensas de campaña – Estrellas.....	10		
Habilidades personales	10		
Dificultad	11		
Apunte automático.....	11		
Saltar misión	11		
Avión	12		
Lista de aviones.....	12		
Armas de aviones y propiedades	13		
Artillero de cola	13		

CONTROLES

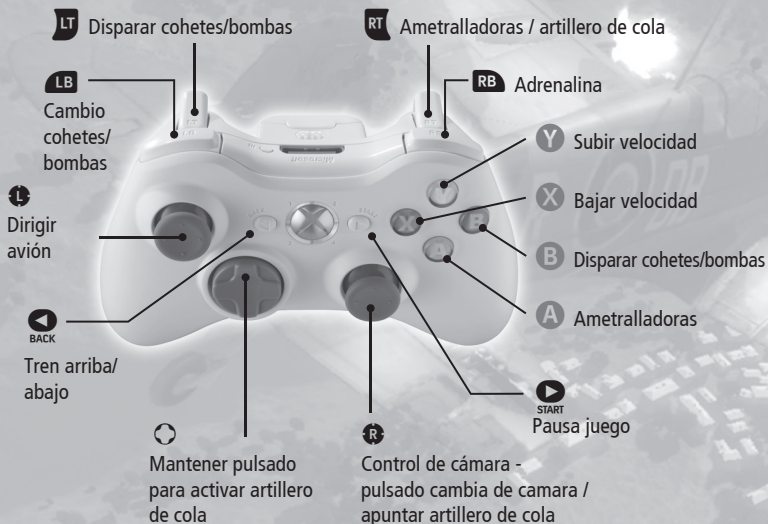
En general hay dos tipos de controles:

- Arcade: dos ejes de control del avión, horizontal (izquierda-derecha) y vertical (arriba-abajo)
- Simulación: tres ejes de control del avión (como en uno real): horizontal, vertical y timón

NOTA:

También puedes cambiar las teclas de control en Opciones desde el menú principal o antes de empezar una misión.

Mando Xbox 360 (Arcade)



Mando Xbox 360 (Simulación)



Tipos de vista de cámara

Tercera persona (cámara por defecto):	Ves el avión desde atrás. Usa los botones de "control de cámara" para ver el avión desde otras direcciones
Cámara libre	Puedes especificar la posición de la cámara respecto de tu avión; usa los botones "control de cámara" para especificar dicha posición
Cámara de cabina	Te ofrece una vista desde la cabina del avión. Usa los botones "control de cámara" para mirar a los lados desde dentro de la cabina.
Cámara de cabina	Como la cámara de cabina, pero no muestra la cabina.



BIENVENIDO A AIR CONFLICTS: SECRET WARS

Air Conflicts es un simulador de vuelo arcade ambientado en la Primera y Segunda Guerras Mundiales, que incluye los aviones de la época y misiones inspiradas históricamente. Se centra en intensos combates aéreos, arriesgadas incursiones de bombardeo, sigilo y contrabando y apasionantes misiones aéreas.

A medida que juegas Air Conflicts: Secret Wars, Dorothy Derbec —DeeDee para sus amigos— te contará su historia, la cual vivirás en los violentos cielos sobre la Europa devastada por la guerra. Ha pasado la Segunda Guerra Mundial huyendo de los nazis, haciendo contrabando de alcohol, maquinaria y medicinas para sobrevivir, mientras buscaba noticias de su padre desaparecido hace mucho. Guillaume Derbec fue un as de la aviación en la Primera Guerra Mundial; lo encontrarás en escenas de ese conflicto, en las que tendrás la oportunidad de volar con aviones de esa época.

Las misiones de este juego son ficticias, pero basadas en hechos reales que tuvieron lugar entre 1941 y 1944. En concreto, este juego presenta conflictos que implican a muchos valientes de los movimientos de resistencia de toda Europa, quienes siguieron combatiendo contra la amenaza nazi aunque fuera sin esperanzas.

Usa tu identidad

Las partidas guardadas se ejecutan automáticamente si has entrado con tu perfil de jugador. Al entrar o salir cuando estés jugando, volverás a la pantalla de los créditos.

UN SOLO JUGADOR

Vive la historia de DeeDee a través de siete campañas. Cada campaña te lleva a una parte distinta de Europa y presenta un capítulo diferente de la historia de DeeDee, desde sus días de contrabandista en Tobruk hasta la caída de Berlín. También puedes lanzarte directo a la acción en el modo de combate aéreo.

- Campañas: juega en misiones históricas
- Combate aéreo: elige avión y lugar, y empieza una batalla instantánea
- Volver a jugar misión: vuelve a jugar misiones históricas.

La campaña – Viviendo la historia de DeeDee

DeeDee cuenta su historia mediante una serie de escenas que aparecerán automáticamente entre misiones. Cada misión también ofrece información sacada de sus diarios, que puede leerse para más detalles sobre el progreso de su lucha. Durante las misiones, vives los sucesos como lo hizo DeeDee, incluyendo las comunicaciones de ella y su equipo.

A medida que DeeDee intenta sobrevivir a la guerra y ayudar a los movimientos de la resistencia de Europa, sabe más sobre su padre desaparecido. Se encuentra con miembros de su viejo escuadrón, que le cuentan historias del pasado. Jugarás una misión del pasado al final de cada campaña, y al hacerlo desvelarás el misterio de Guillaume Derbec.

Campaña – Forma de jugar las misiones

Cada misión consta de un número de objetivos que debes cumplir para completarla. Tus objetivos se describirán en un breve informe antes de la misión, y se te explicarán cuando sea preciso durante la ejecución de la misma. Ten en cuenta que los objetivos de misión pueden cambiar, y escucha toda la información que se te dé. Algunos objetivos, como misiones de escolta, pueden no conseguirse. Si un objetivo no se consigue, o si DeeDee resulta muerta, la misión debe reiniciarse.

Ejemplos de objetivos:

- Derribar un avión enemigo
- Destruir blancos terrestres: tropas, vehículos, barcos o emplazamientos enemigos
- Aterrizar (volar a través de todos los indicadores de aterrizaje en la dirección correcta)
- Llegar a un destino específico
- Localizar algo usando navegación por radio (ver sección de radio)

- Seguir sin ser detectado por el enemigo (ver sección de sigilo)
- Soltar suministros aterrizando o vía paracaídas

NOTA:

Recuerda que cada objetivo puede tener un límite de tiempo. Cuando un objetivo tiene un límite de tiempo, aparece un contador en el centro de la parte superior de la pantalla. Para ver los objetivos actuales, accede al menú de pausa del juego pulsando el botón START.

Interfaz de usuario






Medidor de sigilo

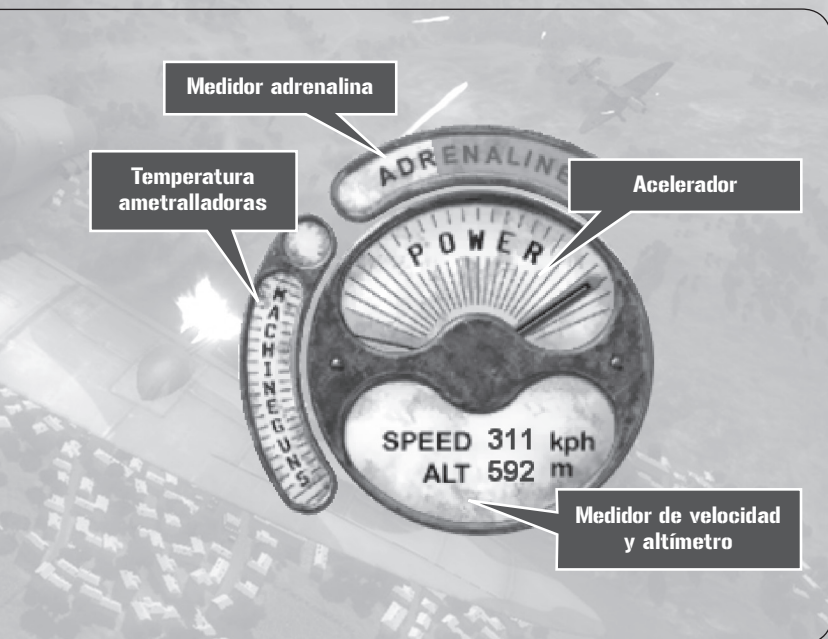
Radar

Medidor de daño

Dirección – medidor radio

Señales de radar

	(verde) Unidad de tierra o edificio aliado		(rojo) Blanco terrestre (edificio, barco, antiaéreo, vehículo)
	(verde) Avión aliado		(rojo) Avión enemigo
	Marcador de objetivo de misión (aeropuerto donde aterrizar, punto de control al que llegar o área donde deberías hallar algo)		



Sigilo

Si necesitas no ser detectado, mira a menudo tu radar y mantén una distancia de seguridad con todo avión enemigo. La distancia crítica al enemigo se marca en el radar con un círculo blanco; si permaneces fuera del círculo de un enemigo, podrás evitar ser detectado.

En misiones de sigilo, un medidor te mostrará cómo lo estás haciendo. Si el tamaño del área roja pulsante en el medidor de sigilo aumenta, hay más probabilidades de ser detectado.



CONSEJO:

Puedes obtener una importante ventaja en misiones donde necesites no ser detectado, volando en un avión con marcas enemigas. Para ello, elige el avión apropiado del menú de selección de aviones.

Localización por radio

En algunas misiones, se te pedirá que encuentres algo. Puedes usar la radio para buscar señales de radio de tu objetivo: la señal se hará más fuerte cuando vayas en la dirección correcta.

El medidor de dirección incluye un parpadeo rojo. El tamaño del área roja parpadeante disminuye cuando te alejás volando del blanco. Aumenta cuando vuelas hacia el blanco.



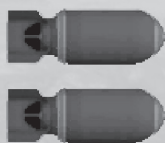
Armas

Hay dos tipos de arma, principal y secundaria.

- Armas principales: ametralladoras. Tienes munición de ametralladora ilimitada, pero si disparas demasiado tiempo, esta se sobrecalentará. La temperatura del arma se muestra a la izquierda del acelerador.
- Armas secundarias: cohetes/bombas. Puedes pasar de usar cohetes a bombas (ver Controles). El arma elegida se muestra en la esquina superior izquierda de la pantalla. La disponibilidad del arma se muestra así: cohetes y bombas tardan tiempo en recargarse.



**50% del cohete
está recargado**



NOTA:

Los distintos aviones llevan distintas cargas útiles de bombas o cohetes. Los tiempos de recarga también difieren.

Alcanzar aviones con cohetes

Los cohetes pueden ser un arma muy efectiva para destruir aviones enemigos, pero son difíciles de usar. No existían los misiles guiados en la Segunda Guerra Mundial, por lo que tendrás que apuntar manualmente.

Para destruir un avión enemigo con cohetes, tendrás que extrapolar la trayectoria del blanco y apuntar el cohete a un punto de esa línea donde interceptará a este. ¡Derribar aviones enemigos con cohetes es una de las habilidades más difíciles, pero también resulta en extremo gratificante cuando lo logras! ¡No te preocupes si fallas, la práctica hace al maestro!

CONSEJO:

Como apuntar con misiles es difícil, no tengas miedo de disparar varios para ver si alguno hace blanco.



Adrenalina

La barra de adrenalina se muestra en la esquina inferior derecha, y se repone mientras juegas. Cuando la adrenalina está activada, el tiempo parece ir más lento, permitiendo una mayor puntería.

Recompensas de campaña - Estrellas

Las estrellas son algo que necesitas para:

- Acceder a nuevos aviones
- Mejorar tus habilidades personales (ver sección Habilidades personales)

NOTA:

El número de estrellas que hayas ganado se muestra tras cada misión en la pantalla de fin de misión.

Puedes ganar estrellas por:

- Misión cumplida (por cada misión cumplida ganas distinto número de estrellas, según la dificultad y duración de esta)
- Muertes (por cada 5 aviones derribados ganas una estrella)
- Objetivos (cada objetivo completado te hace ganar estrellas)

Habilidades personales

Tras cada misión, cuando hayas ganado estrellas suficientes, puedes mejorar tus habilidades personales:

Agilidad	Mejora el pilotaje del avión
Suerte	Aumenta la probabilidad de impactos críticos*
Liderazgo	Los otros pilotos actúan mejor bajo tus órdenes
Resistencia	Mejora tu condición física

**Los impactos críticos destruyen aviones de un solo disparo (alcanzando la cabeza del piloto, un motor o el tanque de combustible).*



Dificultad

Puedes elegir entre cuatro niveles de dificultad:

- Novato (fácil)
- Piloto
- Veterano
- As (difícil)

NOTA:

La dificultad puede ajustarse antes de cada misión o partida de combate aéreo

NOTA:

En multijugador, el apunte automático está desactivado. No se aplican factores de dificultad en multijugador; ¡que gane el mejor piloto!

Apunte automático

El apunte automático te ayuda a enfocar enemigos. El grado de apunte automático depende del nivel de dificultad elegido. En el nivel veterano solo se tiene un cierto grado de ayuda, en el nivel as el piloto debe apuntar por sí solo.

Saltar misión

La opción de saltar misión te permite continuar una campaña si una misión concreta es demasiado difícil. Ello permite a los jugadores continuar con la historia si tienen problemas con una misión concreta. Por supuesto, no se logra ninguna estrella por la misión saltada.

Una vez fracasada una misión, la pantalla de fin de misión presenta un botón para saltar misión. Puedes saltar misión 2 veces por cada campaña. Recuerda que si te saltas una misión, sigue contando como un fracaso, por lo que el avión que escogiste para ella precisará reparación y no estará disponible para la siguiente misión.

NOTA:

Las misiones del pasado no pueden saltarse.



Avión

Lista de aviones

Avión	Tipo	Bando	Carga	Asientos	Estrellas*
Sopwith Camel	Caza biplano	Royal Flying Corps (WW1)	No	1	0
Zenit	Carga biplano	Royal Flying Corps (WW1)	Sí	2+	0
Albatros D.V.	Caza biplano	Luftstreitkräfte (WW1)	No	1	0
Spitfire	Caza	Royal Air Force	No	1	3
Messerschmitt Bf109	Caza	Luftwaffe	No	1	80
Lavochkin LA5	Caza	Red Air Force	No	1	22
Mosquito	Cazabombardero	Royal Air Force	Sí	2	140
Ju-87 Stuka	Cazabombardero	Luftwaffe	No	2	102
IL2 Sturmovik	Cazabombardero	Red Air Force	No	2	32
B-25	Bombardero	Royal Air Force	Sí	2+	56
Heinkel 111	Bombardero	Luftwaffe	Sí	2+	170
DB-3	Bombardero	Red Air Force	Sí	2+	123
Gloster Meteor	Caza a reacción	Royal Air Force	No	1	260
Bisnovat-5	Caza a reacción	Red Air Force	No	1	194
Messerschmitt 262	Caza a reacción	Luftwaffe	No	1	273
Gotha 229	Bombardero a reacción	Luftwaffe	No	1	367

*Estrellas requeridas: número de estrellas precisas para recibir el avión durante la campaña

Armas de aviones y propiedades

Avión	Nº cohetes/ recarga	Nº bombas/ recarga	Velocidad	Agilidad	Resistencia	Potencia de fuego
Sopwith Camel	0	1/6s	1	3	1	1
Zenit	0	1/5s	2	2	2	1
Albatros D.V.	0	1/6s	1	2	1	1
Spitfire	1/5s	1/4s	4	4	3	2
Messerschmitt Bf109	1/5s	1/4s	4	4	3	2
Lavochkin LA5	2/8s	1/6s	4	5	2	3
Mosquito	2/4s	3/5s	4	3	3	3
Ju-87 Stuka	4/7s	2/4s	3	3	2	4
IL2 Sturmovik	3/7s	2/5s	3	2	4	3
B-25	0	4/4s	3	1	5	3
Heinkel 111	0	4/3s	3	1	5	3
DB-3	0	4/3s	3	2	4	3
Gloster Meteor	3/6s	3/4s	5	3	4	5
Bisnovat-5	4/10s	1/5s	5	5	2	4
Messerschmitt 262	4/4s	2/4s	5	3	4	5
Gotha 229	2/4s	3/3s	4	2	4	4

Artillero de cola

Algunos aviones tienen artillero de cola. Durante el juego puedes activar este modo (ver Controles) y disparar a aviones enemigos a tu espalda. Aviones con artilleros de cola:

Avión	Número de artilleros de cola
Ju-87 Stuka	1
IL2 Sturmovik	1
B-25	4
Heinkel 111	4
DB-3	2

MODO MULTIJUGADOR

En el modo multijugador, puedes luchar por controlar los cielos con hasta siete amigos en cuatro modos de juego: Combate a muerte, Combate a muerte por equipos, Capturar la bandera y Destruir y proteger.

Puedes elegir dos tipos de conexión:

- **SYSTEM-LINK:** red de juego de área local. Puedes jugar con jugadores que estén conectados a tu red local.
- **XBOX LIVE:** juega con jugadores que estén conectados al servicio XBOX LIVE.

Buscar servidores

En "Menú principal", haz clic en el botón "Multijugador" para abrir una pantalla de busca de servidores. En ella verás el nombre de la partida, localización, modo de juego y número de jugadores. En Air Conflicts: Secret Wars puede haber hasta 8 jugadores en una partida, aunque el anfitrión puede reducir dicho número.

¡Recuerda que puedes especificar tu tipo de conexión en la parte superior de esta pantalla!

NOTA:

En esta lista solo se muestran las partidas públicas. Las partidas (sesiones) privadas no se muestran en esta lista. Para unirte a partidas privadas necesitas una invitación.

¿Por qué no puedo conectarme a partidas en XBOX LIVE?

Hay tres clases de NAT (traducción de dirección de red): **Abierto**, **Moderado** o **Estricto**. La conexión entre Estricto-Moderado y Estricto-Estricto no puede establecerse.

Por ejemplo, si tu configuración de NAT es Moderado y quieres conectarte a una partida que se ejecute sobre una máquina con NAT Estricto, la conexión no será posible. Puedes tratar de resolver problemas con NAT conectando tu máquina directamente al módem.

NAT	Abierto	Moderado	Estricto
Abierto	OK	OK	OK
Moderado	OK	OK	N/A
Estricto	OK	N/A	N/A

Si no tienes NAT Abierto, quizá no puedas oír a otros jugadores. Para más información, visita: www.xbox.com/support

Elige tu avión – Elige tu bando

El jugador anfitrión de la partida puede especificar qué fuerzas aéreas combatirán. Ello limita los aviones que puedes elegir. Por ejemplo, si el combate es entre la Luftwaffe y la R.A.F., solo puedes volar con aviones pertenecientes a esas fuerzas aéreas. Fuerzas aéreas enfrentadas:

- R.A.F. contra Luftwaffe
- Rusos contra Luftwaffe
- Rusos contra R.A.F.
- Primera Guerra Mundial (Royal Flying Corps contra Luftstreitkräfte)

NOTA:

En modo combate a muerte no se especifican bandos, pues el combate es todos contra todos.

El avión que elijas determina de qué lado combates: si eliges uno de la RAF, combatirás en su bando.

Estadísticas, menú y mensajes en el Lobby o en la partida

Para ver las estadísticas durante la partida, pausa el juego. La partida no se detendrá, pero se mostrará la página de estadísticas y el menú.

En este menú también puedes desconectarte de la partida o invitar a un amigo a jugar. El jugador anfitrión también tiene la opción de finalizar toda la partida.

Para chatear con tus amigos necesitas un chatpad o teclado USB conectado a tu Xbox. Puedes mostrar la ventana de chat pulsando la tecla RETROCESO. Pulsando RETROCESO sin haber tecleado nada ocultará la ventana de chat; INTRO enviará tu mensaje a otros jugadores.

Recuerda que puedes conectar tus auriculares para hablar con otros jugadores a través de System-link.

Modos multijugador

Combate a muerte (DM)

El combate a muerte es un modo multijugador de tipo todos contra todos. El jugador con mayor puntuación (más muertes) al final vence.

Combate a muerte por equipos (TDM)

En este modo participan dos equipos, que tratan de lograr tantas muertes como puedan. Los aviones enemigos aparecerán en rojo en tu radar.

Captura la bandera (CTF)

En Capturar la bandera, dos equipos luchan por la victoria, que se logra al llevar ambas banderas a la base de un equipo.

Cualquier jugador puede apoderarse de la bandera enemiga volando cerca de quien la posee (o de la base enemiga si la bandera está en la base). Una vez tu bandera ha sido tomada por el enemigo, puedes reconquistarla de igual modo. La posición de las banderas de ambos equipos se muestra en el radar.

	(rojo) Base enemiga		(verde) Base
	(rojo) posición actual de la bandera enemiga		(verde) posición actual de tu bandera

Destruir y proteger (D&P)

En este modo, dos equipos tratan de destruir 10 blancos enemigos (por ejemplo, tanques o barcos). El equipo que destruya primero dichos blancos, gana el juego, y empieza otro juego. Los jugadores pueden centrarse en destruir los blancos enemigos o defender los propios del ataque enemigo.

	(rojo) Blancos que destruir		(verde) Blancos que destruir
--	-----------------------------	---	------------------------------

Hospedar una partida

Cualquier jugador puede hospedar su propia partida. Puedes configurar lo siguiente:

Nombre	Nombre de la partida, tal como aparecerá en la lista del servidor al buscar servidores. Ello permite a tus amigos identificar tu partida.
Partida privada	Puedes hacer que la partida sea pública o una sesión privada. Si la sesión es privada, otros jugadores solo podrán unirse si reciben una invitación del anfitrión.
Modo de juego	Puedes elegir entre 4 modos multijugador (DM, TDM, CTF y D&P)
Bando	(Si el modo de juego no es DM): decide con qué fuerzas aéreas lucharás.
Límites de partida	Puedes establecer si la partida durará un tiempo ilimitado, tendrá una puntuación límite o tendrá un límite de tiempo.
Lugar/Clima/Año	Establece el lugar en el mapa de juego y concreta los detalles.

Valor del límite de partida	Establece el valor del límite de partida, bien en puntos o en tiempo (según sea el límite de partida).
Visibilidad de radar limitada	Si se activa esta opción, los jugadores tendrán limitada la funcionalidad del radar (incluyendo los marcadores de dirección del borde de pantalla). Solo los aviones en la línea de visión del jugador y a poca distancia pueden verse en el radar. El nombre del jugador también se mostrará solo para esos aviones.
Aviones permitidos	El jugador anfitrión puede establecer qué tipos de aviones se permitirán, por ejemplo, cazas, cazabombarderos, bombarderos pesados o aviones a reacción.

¡Recuerda que puedes especificar tu tipo de conexión en la parte superior de esta pantalla!

OPCIONES

Cuando estés en el menú principal, haz clic en Opciones. En este menú, puedes configurar controles, volumen de música y sonido, inversión del eje Y.

Modo de control	Esta opción permite elegir entre el modo Arcade y el de Simulación del mando Xbox 360.
Sensibilidad eje X	Esta opción determina lo rápido que tu avión gira sobre el eje X (izquierda y derecha). Reduce su valor si te balanceas demasiado, o súbelo si el avión parece demasiado lento.
Sensibilidad eje Y	Esta opción determina lo rápido que tu avión gira sobre el eje Y (arriba y abajo). Reduce su valor si te balanceas demasiado, o súbelo si el avión parece demasiado lento.
Invertir eje Y	Esta opción determina si mover/pulsar Arriba mueve el morro de tu avión arriba o abajo.
Sonido activado y volumen del mismo	Esta opción activa o desactiva los efectos de sonido. También puedes fijar el volumen del sonido en el juego (0 es silencio, 100 el máximo volumen).
Música activada y volumen de esta	Esta opción activa o desactiva la música. También puedes fijar el volumen de la música en el juego (0 es silencio, 100 el máximo volumen).
Retrícula activada	Esta opción mostrará u ocultará la retícula en el avión que pilotes.
Marcas de pantalla activadas	Esta opción mostrará u ocultará las marcas de dirección del avión en pantalla (marcas rojas y verdes en torno al borde de pantalla, que apuntan hacia objetivos y aliados). Una buena opción para hacer capturas de pantalla.
Interfaz gráfica de usuario activada	Esta opción mostrará u ocultará la interfaz gráfica de usuario (radar, cuentarrevoluciones, diálogos, etc.)

XBOX LIVE

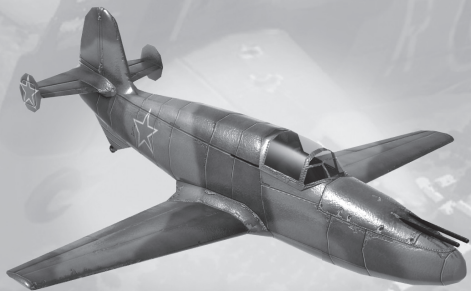
Xbox LIVE® es tu conexión a más juegos, más entretenimiento, más diversión. Para obtener más información, visita **www.xbox.com/live**.

Conectando

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debe conectar su consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox LIVE, visite **www.xbox.com/live/countries**.

Control Parental

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y cuidadores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos. Decida con quién y cómo interactúa su familia en Internet con el servicio Xbox LIVE y establezca un límite de horas de juego. Para más información, visite **www.xbox.com/familysettings**.



CRÉDITOS

DEVELOPMENT GAMES FARM

Head of Development
Peter Nagy

Project Lead
Peter Adamcik

**PlayStation®3
programming**
Jan Kerekes

Xbox 360 programming
Peter Adamcik

Additional programming
Peter Raska

3D artist
Simon Meszaros

Additional 3D artist
Martin Miklica
Vladimir Roth
Lubomir Timko
Martin Timko
Michael Molcan

Martin Kocisek
David Jankes

2D artist
Simon Meszaros

Additional 2D artists
Tibor Jursa

Additional art
Peter Adamcik
Peter Sviantek

Senior technical consultant
Marek Baca

QA Lead
Martin Ohriska
Peter Saro

QA
Peter Sviantek
Ivan Schlossar
Vladimir Schlossar
Peter Hornak
Michael Babincak
Richard Loukuta
Vladimir Baloga

PUBLISHING
BITCOMPOSER GAMES GMBH

Managing Director
Wolfgang Duhr & Oliver Neupert

Head of Product Management
Stephan Barnickel

Head of Development
Elmar Grunenberg

Product Management
Lukasz Szczepanczyk

Public Relations
Nadine Knobloch

Sales
Veronika Tomasevic-Sanz

QA
Helge Preglow
Jochen Meckel

bitComposer Games GmbH
© 2010/2011
www.bitComposer.com

ASISTENCIA TÉCNICA



Enviar su pregunta a:

soporte@friendware.es